Esta discusión ha sido cerrada.

Gabriel123456123 · 24-08-2025
en Revisiones

Minewanks.

Bien. Vamos a hacerla corta.

Nota: Ignorar ortografía del orto, estoy super apurado.

https://ficcion-sin-limites.fandom.com/es/wiki/El_Jugador_(Minecraft)

El Jugador (Minecraft)

FICCIÓN SIN LÍMITES WIKI

Vamos a desmantelar este perfil por partes.

FICCIÓN SIN LÍMITES NOVEDADES

who wins?
Última actualización hace 1h

Burning Skyfire
Última actualización hace 24h

Legendary Fury
Última actualización hace 24h

The Hands Of Calibur
Última actualización hace 24h

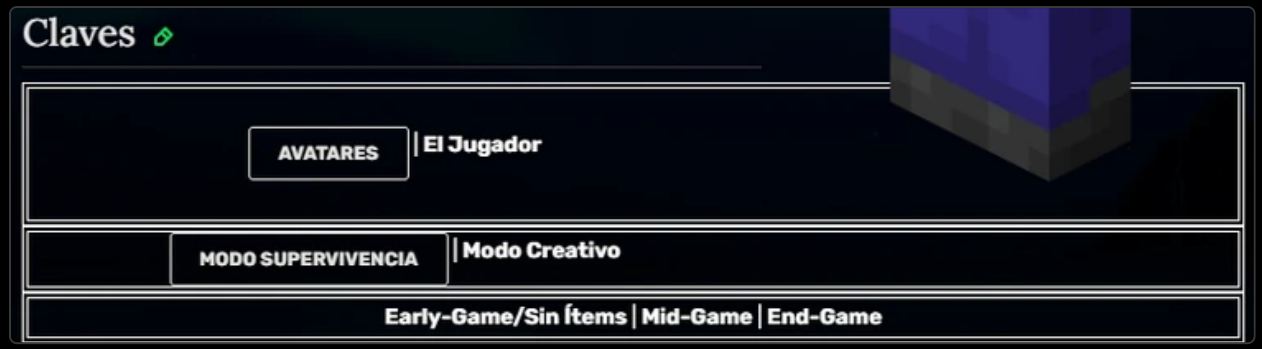
Semi Aquatic Agents
Última actualización hace 24h

Revisión diminutamente grande a los Combatientes de la Locura
Última actualización hace 7h

VER MÁS →

1: *Formato.*

Empezando por lo mas obvio, las claves.



En primera, me sorprende que alguien realmente considere que Minecraft pueda tener un Early, Mid y un End-Game, sabiendo perfectamente que Minecraft es capaz de completarse sin la necesidad de ir a ninguna de las dimensiones o estructuras a excepción del End y su fortaleza.

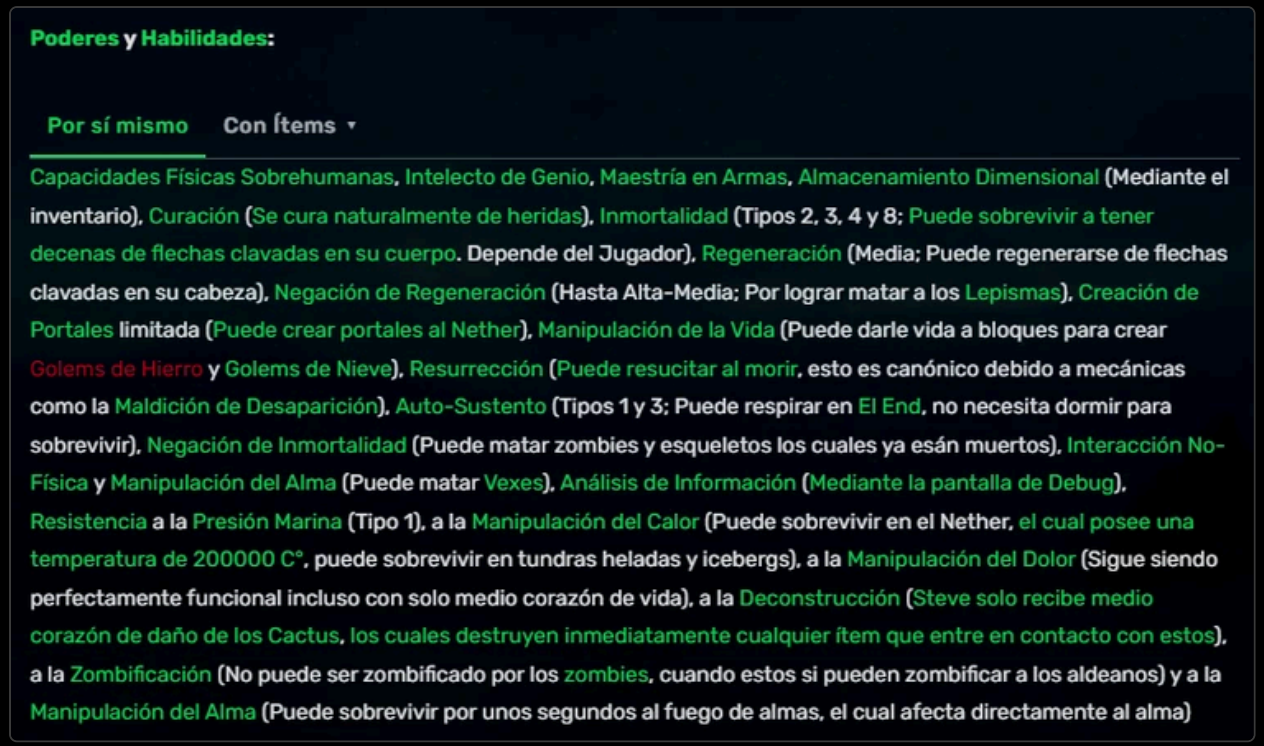
Minecraft Beaten In 53 Seconds [WR]

YOUTUBE

Terminando con ello, la clave de "Creativo" ni siquiera debería llamarse Creativo, debería llamarse "Con Comandos".
¿Y esto por que?
Simple, lo que toma la clave del Modo creativo es un conjunto de este, el espectador y los comandos, cosa que, por temas de organización, deberían ser claves propias.
Además, hay que tomar en cuenta que ***no tiene sentido*** que el Creativo tenga las habilidades del modo espectador y una tier valida, haber, que en el modo espectador El Jugador es literalmente incapaz de golpear o dañar físicamente a otras entidades.
En otros términos considero que **esta cuestionable**, pero tampoco quiero criticar el perfil debido a q es uno viejo.
Ah, otra cosa, al perfil le falta una clave q seria el Modo Editor.

2: *Hax.*

En términos de hax... esto esta... ehh, ***que hay que decir***.


Poderes y Habilidades:
Por sí mismo
Con Ítems
Capacidades Físicas Sobrehumanas, Intelecto de Genio, Maestría en Armas, Almacenamiento Dimensional (Mediante el inventario), Curación (Se cura naturalmente de heridas), Inmortalidad (Tipos 2, 3, 4 y 8; Puede sobrevivir a tener decenas de flechas clavadas en su cuerpo. Depende del Jugador), Regeneración (Media; Puede regenerarse de flechas clavadas en su cabeza), Negación de Regeneración (Hasta Alta-Media; Por lograr matar a los Lepismas), Creación de Portales limitada (Puede crear portales al Nether), Manipulación de la Vida (Puede darle vida a bloques para crear Golems de Hierro y Golems de Nieve), Resurrección (Puede resucitar al morir, esto es canónico debido a mecánicas como la Maldición de Desaparición), Auto-Sustento (Tipos 1 y 3; Puede respirar en El End, no necesita dormir para sobrevivir), Negación de Inmortalidad (Puede matar zombies y esqueletos los cuales ya esán muertos), Interacción No-Física y Manipulación del Alma (Puede matar Vexes), Análisis de Información (Mediante la pantalla de Debug), Resistencia a la Presión Marina (Tipo 1), a la Manipulación del Calor (Puede sobrevivir en el Nether, el cual posee una temperatura de 200000 C°, puede sobrevivir en tundras heladas y icebergs), a la Manipulación del Dolor (Sigue siendo perfectamente funcional incluso con solo medio corazón de vida), a la Deconstrucción (Steve solo recibe medio corazón de daño de los Cactus, los cuales destruyen inmediatamente cualquier ítem que entre en contacto con estos), a la Zombificación (No puede ser zombificado por los zombies, cuando estos si pueden zombificar a los aldeanos) y a la Manipulación del Alma (Puede sobrevivir por unos segundos al fuego de almas, el cual afecta directamente al alma)

- Creación de Portales limitada (Puede crear portales al Nether), Manipulación de la Vida (Puede darle vida a bloques para crear Golems de Hierro y Golems de Nieve)

En si este apartado esta bien como están listados los hax, el problema viene a q, esto no es una habilidad del Jugador, esto es *como funciona Minecraft en general*, no por algo literalmente los Enderman pueden generar gólems de Hierro o de Nieve al colocar

el respectivo bloque y hacer la forma, también que los Aldeanos canónicamente han logrando construir Gólems y bueno, los portales en ruina de Minecraft es un misterio!!!!

- Auto-Sustento (Tipos 1 y 3; Puede respirar en El End, no necesita dormir para sobrevivir)

Me parece curioso que El Jugador tenga Auto-Sustento sabiendo que posee una barra de oxigeno y cuando se le acaba este se empieza a ahogar hasta morir. (Ignoren el video de mierda)

Jumping into water and drowning in Minecraft #minecraft #funny #drowning #water #goofyahh #dying

YOUTUBE

Bueno, capas de no tener oxigeno watafak.

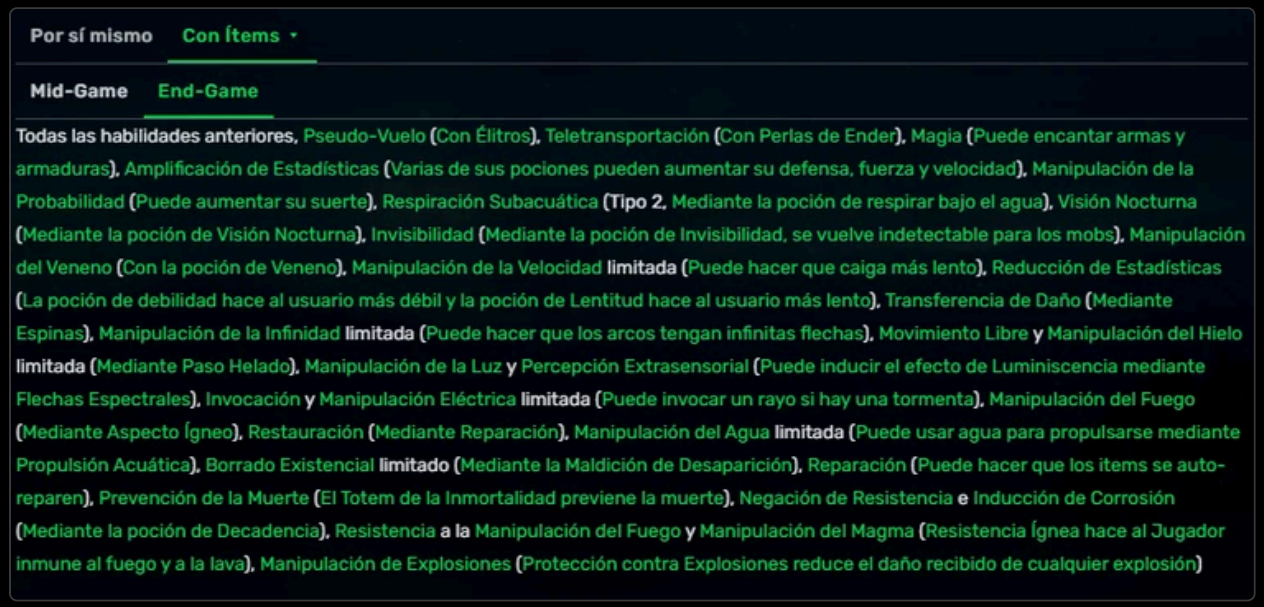
- a la Deconstrucción (Steve solo recibe medio corazón de daño de los Cactus, los cuales destruyen inmediatamente cualquier ítem que entre en contacto con estos)

El tema esta que, la deconstrucción de los Cactus solo afecta a los objetos, porq es una cualidad que tienen los objetos/cactus, afectar a solo los objetos... que hay mas para decir? xd.

- Manipulación del Alma (Puede sobrevivir por unos segundos al fuego de almas, el cual afecta directamente al alma)

Siendo honestos, esto lo dejaría en un *posible*. Lo único que tiene referente al Alma es q tiene el nombre "Fuego de Alma", y se enciende en la "Arena de Almas". Fuera de eso?, nada, literalmente no hay nada que sustente que afecte el Alma, se puede dejar en posible o quitar.

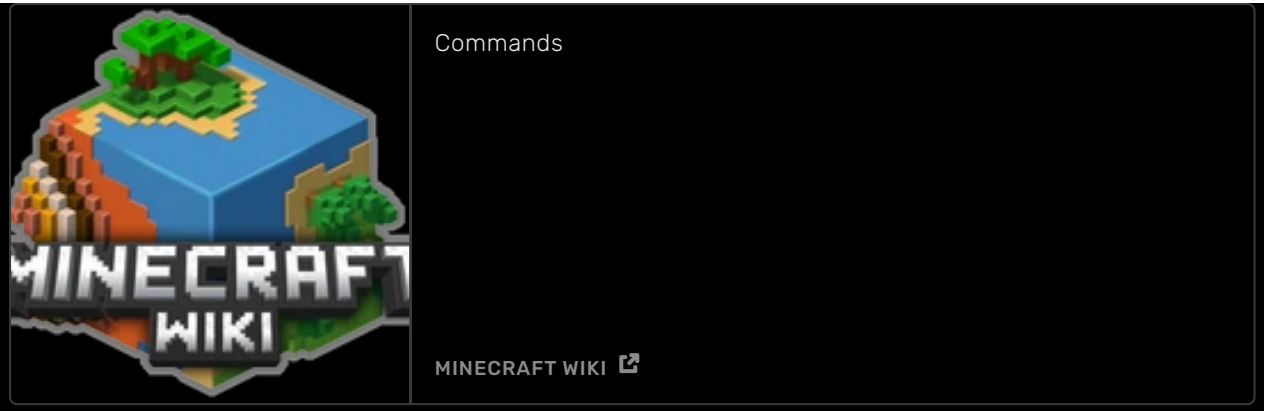
Por sí mismo
Con Ítems
Mid-Game
End-Game
Todas las habilidades anteriores, Manipulación de Explosiones (Mediante TNT), Purificación (Puede curar efectos de pociones en sí mismo bebiendo leche), Manipulación de la Luz limitada (Con antorchas), Manipulación del Magma limitada (Mediante cubos de lava), Manipulación de la Energía limitada (Mediante Redstone), Manipulación del Fuego limitada (Con Mecheros)


Por sí mismo
Con Ítems
Mid-Game
End-Game
Todas las habilidades anteriores, Pseudo-Vuelo (Con Élitros), Teletransportación (Con Perlas de Ender), Magia (Puede encantar armas y armaduras), Amplificación de Estadísticas (Varias de sus pociones pueden aumentar su defensa, fuerza y velocidad), Manipulación de la Probabilidad (Puede aumentar su suerte), Respiración Subacuática (Tipo 2, Mediante la poción de respirar bajo el agua), Visión Nocturna (Mediante la poción de Visión Nocturna), Invisibilidad (Mediante la poción de Invisibilidad, se vuelve indetectable para los mobs), Manipulación del Veneno (Con la poción de Veneno), Manipulación de la Velocidad limitada (Puede hacer que caiga más lento), Reducción de Estadísticas (La poción de debilidad hace al usuario más débil y la poción de Lentitud hace al usuario más lento), Transferencia de Daño (Mediante Espinas), Manipulación de la Infinidad limitada (Puede hacer que los arcos tengan infinitas flechas), Movimiento Libre y Manipulación del Hielo limitada (Mediante Paso Helado), Manipulación de la Luz y Percepción Extrasensorial (Puede inducir el efecto de Luminiscencia mediante Flechas Espectrales), Invocación y Manipulación Eléctrica limitada (Puede invocar un rayo si hay una tormenta), Manipulación del Fuego (Mediante Aspecto Ígneo), Restauración (Mediante Reparación), Manipulación del Agua limitada (Puede usar agua para propulsarse mediante Propulsión Acuática), Borrado Existencial limitado (Mediante la Maldición de Desaparición), Reparación (Puede hacer que los items se auto-reparen), Prevención de la Muerte (El Totem de la Inmortalidad previene la muerte), Negación de Resistencia e Inducción de Corrosión (Mediante la poción de Decadencia), Resistencia a la Manipulación del Fuego y Manipulación del Magma (Resistencia Ígnea hace al Jugador inmune al fuego y a la lava), Manipulación de Explosiones (Protección contra Explosiones reduce el daño recibido de cualquier explosión)

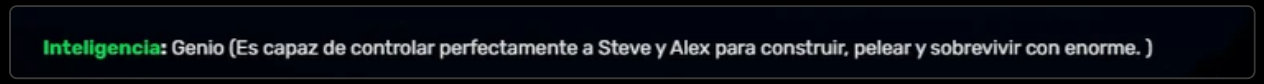
Yendo con la parte de los ítems... ehhh.
Siendo honestos, realmente ni siquiera me gustaría hablar de este apartado.
No porque gran parte de ello este mal (lo esta), si no porque faltan una gran cantidad de ítems, además de que esta muy mal organizado esto. Debería *mínimo* separarte en diferentes tabbers las diferentes clasificaciones de ítems, como encantamientos, pociones, y Etc.

Poderes y Habilidades: Todas las habilidades anteriores amplificadas, Vuelo Verdadero (Puede volar en Modo Creativo y Modo Espectador), Invulnerabilidad (Es completamente invulnerable a todo daño exceptuando el Vacío), Manipulación Empática (Pasivamente hace que los mobs no tengan intención de atacarle alguna en el modo Creativo), Intangibilidad y Posesión limitada (Mediante el Modo Espectador), Manipulación de la Luz (Mediante Bloques de Luz), Creación de Campos de Fuerza (Mediante Barreras), Negación de Campos de Fuerza (Puede romper Barreras), Otorgamiento de Poderes y Nulificación de Poder (Mediante /ability), Manipulación del Vacío (Dificultad Pacifista borra los enemigos del juego, /clear puede borrar items de los enemigos puede usar Vacíos como Bloques), Análisis de Información (Mediante /geteduclientinfo, /list, /locate y /me), Manipulación del Clima (Mediante /weather), Teletransportación y BFR (Mediante /tp, puede remover a otros jugadores del mundo, impidiendoles volver a entrar mediante /ban), Manipulación Temporal (Mediante /time), Time Stop (Mediante /stop), Invocación (Mediante /summon), Manipulación de las Leyes (Mediante /gamerule), Manipulación del Sonido (Mediante /stopsound y /playsound), Creación y Transmutación limitada (/setblock y /replaceitems pueden crear y cambiar bloques e items, /give puede dar items a otros), Inducción de Efecto de Estado (/effect puede causar todos los efectos de estado sobre sí mismo y otros seres, estos incluyen Inducción de Nausea mediante Nausea, Influencia Social mediante Héroe de la Aldea, Inducción de Ceguera mediante Ceguera, Inducción de Mala Suerte mediante Mala Suerte, Inducción de Hambre, más vida, etc.), Manipulación de la Muerte (Mediante /kill), Manipulación del Conocimiento limitada (/recipe puede dar o remover recetas de items), Detección (Mediante /detect), Duplicación (Mediante /clone), Manipulación de los Datos (Mediante /data y el Palo Debug), Manipulación de la Causalidad (Mediante /immutableworld), Negación de Daño ("/gamerule pvp false" puede anular la capacidad de otros de atacarse entre sí)

Lo mismo que los ítems... y por alguna razón el modo pacifico es manip del vacío...
Bueno, que no te separa en tabbers el creativo y espectador, la cantidad de Comandos que le faltan a esta sección, y q en general, no te explica nada de que hace cada comando a excepción de algunos (pq todos los perfiles tienen esa manía de no explicar nada a excepción de una cosa?, que les pasa?).

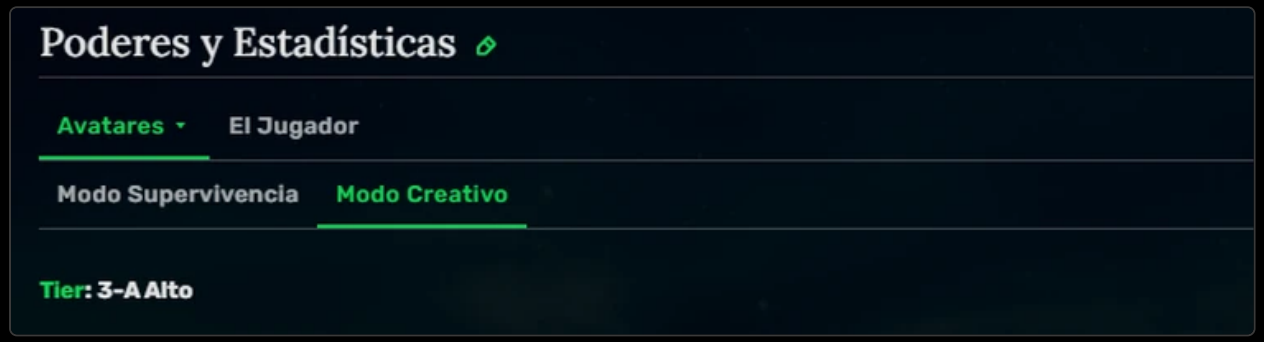


Nada que ver igual pero:



Genio?, simplemente ***Genio*** para Steve?, ni yo te la puedo creer.
Hay una cantidad de libros de combate, redstone, construcción, y el propio education edition que darían, con **MUCHA FACILIDAD un Supergenio** a Steve, yo no te la puedo creer.

3: Estats Físicas.
Este será el apartado mas corto pq bueno, el scaling se explica solo.

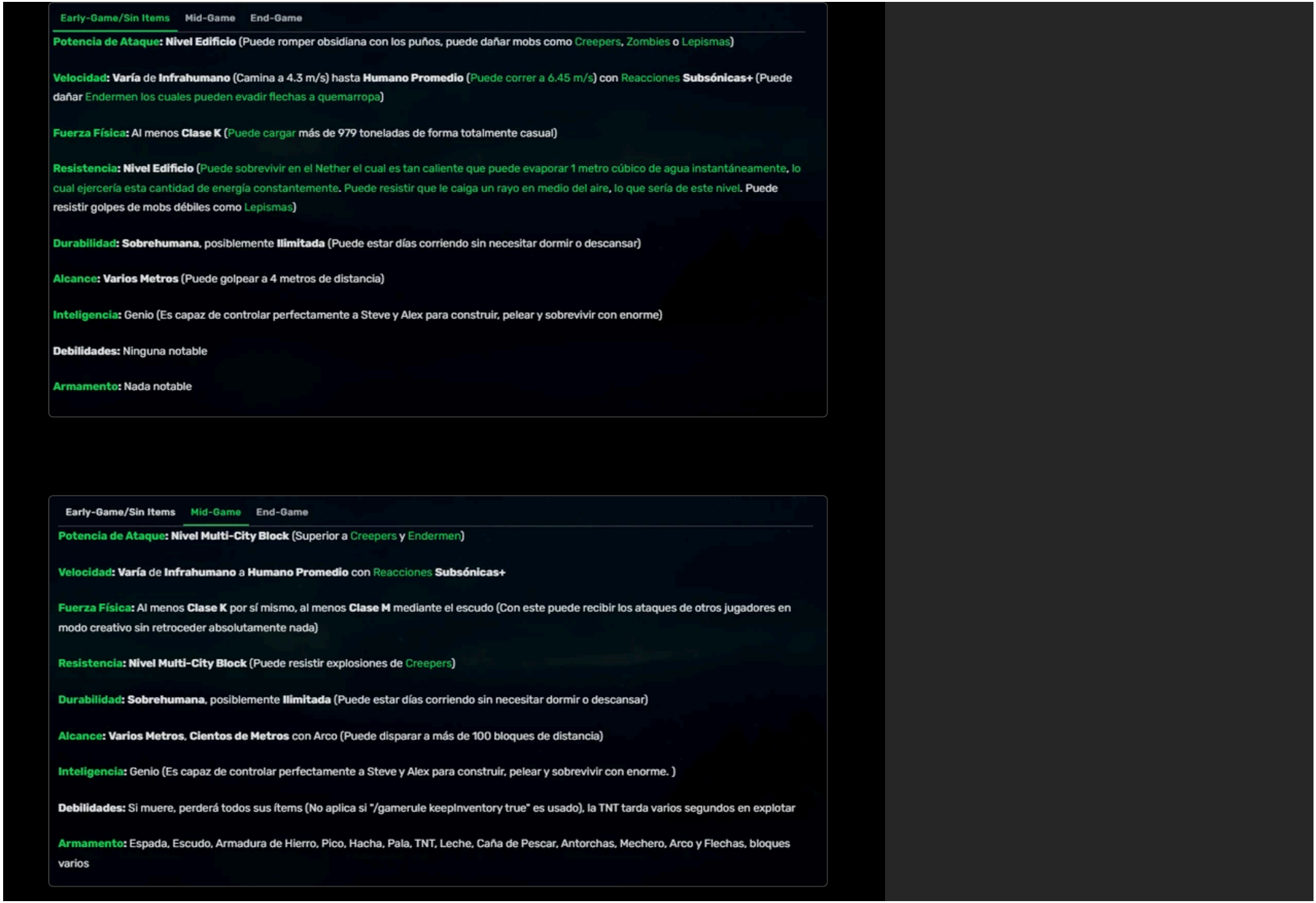


Yendo con la inconsistencia mas fácil es el modo creativo.

Haber, super sencillo, El Jugador puede golpear a entidades con una fuerza 3-A Alto. Esas entidades tanquean golpes 3-A Alto, pero no tanquean explosiones que no son capaces de romper mas de 7 bloques de diamante, y mucho menos un bloque de obsidiana, cosa que El Jugador en survival puede hacer, pero no romper la bedrock, cosa que El Jugador en creativo ***si*** es capaz de hacer.
Esto de las inconsistencias se repite mucho en el scaling, por lo que, mi propuesta mas sencilla es: tataran tataran.....

¡¡¡¡¡¡Un AP para el Jugador de Bloques y Entidades!!!!!

Como así?, fácil, te doy un ejemplo.
El Jugador en Creativo: **7-C Bajo** contra entidades. **3-A Alto** contra bloques.
Se que al principio no tiene mucho sentido, pero esto resuelve muchas inconsistencias dentro del scaling, y aparte queda mas ordenado.
Entre otras cosas...



Early-Game/Sin Items | Mid-Game | End-Game

Potencia de Ataque: Nivel Edificio (Puede romper obsidiana con los puños, puede dañar mobs como Creepers, Zombies o Lepismas)

Velocidad: Varía de **Infrahumano** (Camina a 4.3 m/s) hasta **Humano Promedio** (Puede correr a 6.45 m/s) con Reacciones **Subsónicas+** (Puede dañar Endermen los cuales pueden evadir flechas a quemarropa)

Fuerza Física: Al menos **Clase K** (Puede cargar más de 979 toneladas de forma totalmente casual)

Resistencia: Nivel Edificio (Puede sobrevivir en el Nether el cual es tan caliente que puede evaporar 1 metro cúbico de agua instantáneamente, lo cual ejercería esta cantidad de energía constantemente. Puede resistir que le caiga un rayo en medio del aire, lo que sería de este nivel. Puede resistir golpes de mobs débiles como Lepismas)

Durabilidad: Sobrehumana, posiblemente **Ilimitada** (Puede estar días corriendo sin necesitar dormir o descansar)

Alcance: Varios Metros (Puede golpear a 4 metros de distancia)

Inteligencia: Genio (Es capaz de controlar perfectamente a Steve y Alex para construir, pelear y sobrevivir con enorme)

Debilidades: Ninguna notable

Armamento: Nada notable

Early-Game/Sin Items | Mid-Game | End-Game

Potencia de Ataque: Nivel Multi-City Block (Superior a Creepers y Endermen)

Velocidad: Varía de **Infrahumano** a **Humano Promedio** con Reacciones **Subsónicas+**

Fuerza Física: Al menos **Clase K** por sí mismo, al menos **Clase M** mediante el escudo (Con este puede recibir los ataques de otros jugadores en modo creativo sin retroceder absolutamente nada)

Resistencia: Nivel Multi-City Block (Puede resistir explosiones de Creepers)

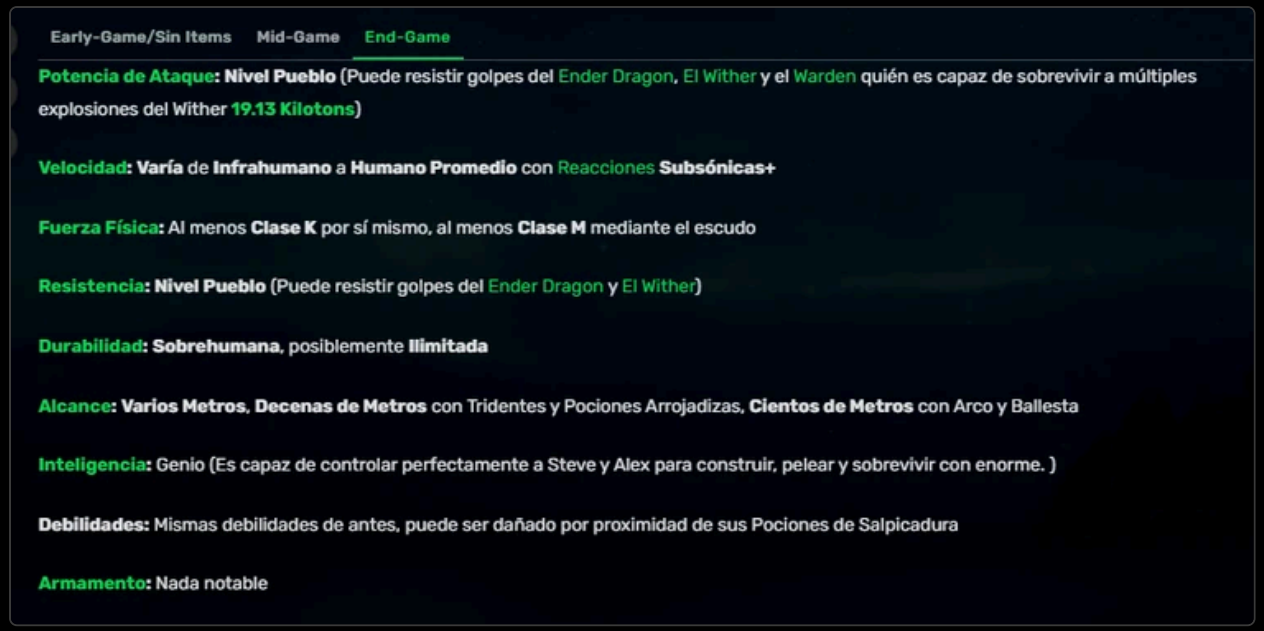
Durabilidad: Sobrehumana, posiblemente **Ilimitada** (Puede estar días corriendo sin necesitar dormir o descansar)

Alcance: Varios Metros, Cientos de Metros con Arco (Puede disparar a más de 100 bloques de distancia)

Inteligencia: Genio (Es capaz de controlar perfectamente a Steve y Alex para construir, pelear y sobrevivir con enorme.)

Debilidades: Si muere, perderá todos sus ítems (No aplica si "/gamerule keepInventory true" es usado), la TNT tarda varios segundos en explotar

Armamento: Espada, Escudo, Armadura de Hierro, Pico, Hacha, Pala, TNT, Leche, Caña de Pescar, Antorchas, Mechero, Arco y Flechas, bloques varios

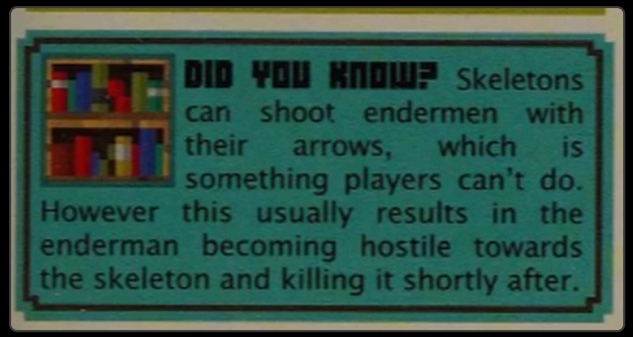

Early-Game/Sin Items
Mid-Game
End-Game
Potencia de Ataque: Nivel Pueblo (Puede resistir golpes del Ender Dragon, El Wither y el Warden quién es capaz de sobrevivir a múltiples explosiones del Wither 19.13 Kilotons)
Velocidad: Varía de Infrahumano a Humano Promedio con Reacciones Subsónicas+
Fuerza Física: Al menos Clase K por sí mismo, al menos Clase M mediante el escudo
Resistencia: Nivel Pueblo (Puede resistir golpes del Ender Dragon y El Wither)
Durabilidad: Sobrehumana, posiblemente Ilimitada
Alcance: Varios Metros, Decenas de Metros con Tridentes y Pociones Arrojadizas, Cientos de Metros con Arco y Ballesta
Inteligencia: Genio (Es capaz de controlar perfectamente a Steve y Alex para construir, pelear y sobrevivir con enorme.)
Debilidades: Mismas debilidades de antes, puede ser dañado por proximidad de sus Pociones de Salpicadura
Armamento: Nada notable

Esto es un problema que *otro perfil tiene...* (no Beef btw).
Esto viene de mano con la parte del Early a End-Game en claves.
Se debería enlistar el apartado físico como algo individual, no confundirlo con las armas.
Ah, también quisiera mencionar la cantidad de Scans faltantes que hay, gracias.
Btw:

Velocidad: Varía de Infrahumano (Camina a 4.3 m/s) hasta Humano Promedio (Puede correr a 6.45 m/s) con Reacciones Subsónicas+ (Puede dañar Endermen los cuales pueden evadir flechas a quemarropa)

Esto esta medio cagado lo de Subsónicas+.

Los Endermans no esquivan las flechas pq sean super rápidos, lo hacen pq tienen **Reacción Instintiva**, ah, y eso que los esqueletos si son capaces de dañarlos, por lo q no tendría sentido q el Jugador tenga eso.


DID YOU KNOW? Skeletons can shoot endermen with their arrows, which is something players can't do. However this usually results in the enderman becoming hostile towards the skeleton and killing it shortly after.

- Minecraft: Essential Handbook, Pg 47

4: Conclusión.

Como ya se vio, el perfil esta:

- Mal Organizado.
- Cosas que faltan.
- Material que no toma en cuenta.
- Wanksotes.
- No hay scans, xd.
- Y tiene un formato viejísimo.

Cual es mi conclusión para esto?, simple:

1. El Perfil puede ser simplemente nukeado. Haber, no digo que sea la opción mas viable porque el *esfuerzo* se nota, además q tampoco es bienvenido nukear el perfil porque este como el ortovich.
2. Puede dejarse con el apartado de Revisión y Abandonado, q es mas fácil pq son como... menos de 40 bytes mas y super changa.

Btw esto afecta a todo el verso asiq lmaos.

Terminando con el perfil, me gustaría hacer un 2x1.

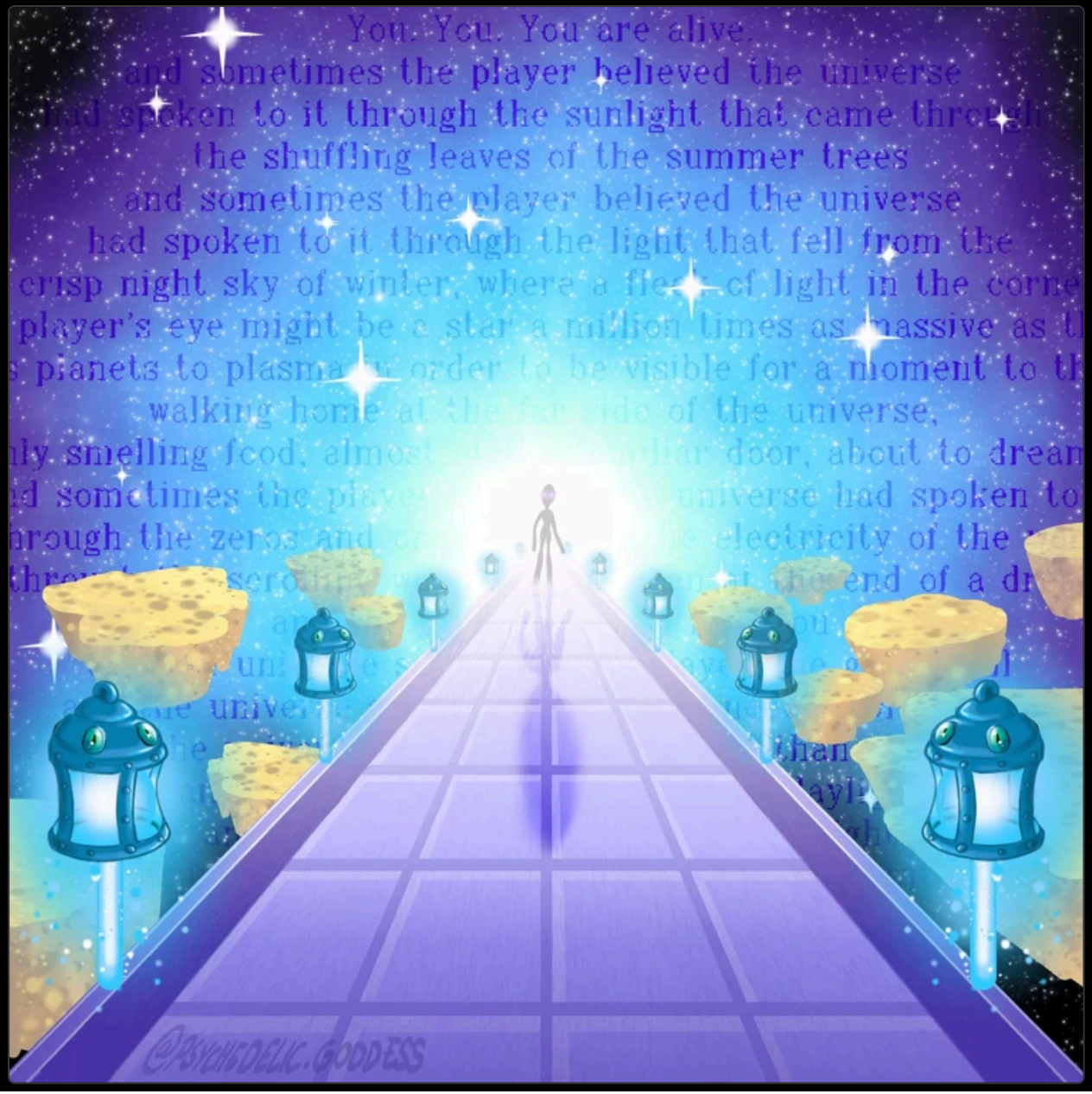
https://ficcion-sin-limites.fandom.com/es/f/p/4400000000000014003

Esta vez el jugador puede luchar contra el demonio en el videojuego | Fandom
El Jugador (Minecraft) vs Herobrine -El Jugador…

FICCION-SIN-LIMITES.FANDOM.COM

No tiene sentido que se haya dejado en inconcluso.
Porque?, fácil, la propia "personalidad" de Herobrine.
Herobrine es, en pocas palabras, algo que no se sabe que es, no se sabe si es un glitch, un Jugador, un error, el propio mojang, nada.
A excepción de como muchos pintan que es Herobrine, el no es alguien **malo**, realmente ni siquiera se sabe sus intenciones, el solamente esta ahí, permaneciendo como alguien misterioso, siendo lo único que se sabe que es, alguien que te esta viendo... boe re tétrico.
Pero simplemente eso, Herobrine tiene 0 experiencia en combate y bueno, obviamente, por lo comentado, no va a pelear con Steve.
Puede que termine en inconcluso también?, si, puede que si, pero no pq Herobrine este **reviviendo como loco**, si no porque directamente va a estar evitando al Jugador a toda costa mientras lo observa, o directamente la pelea ni siquiera empezaría.
Pero, siendo honestos, el que tiene mas chance de ganar es Steve.

Haber, principalmente eso, no se sabe un pingo de herobrine, y suponer cosas es realmente al pedo porque no se sabe si es verdad o no, asiq yendo por lo mas justo, Steve doma.


You. You. You are alive.
and sometimes the player believed the universe
the shuffling leaves of the summer trees
and sometimes the player believed the universe
had spoken to it through the light that fell from the
@PSYCHEDELIC.GODDESS

(Editado por Gabriel123456123)

El Jugador (Minecraft), Minecraft

0 25

1 **Elfranpapus** • 24-08-2025

Max ya me mandó esto por discord, y por si no era evidente estoy de acuerdo, para mí debería ser nukeado porque a este punto nadie va a contribuir en el verso @MissX09 @Dark Mimikyu @Eldrazi Kido @Peruarexingtonten

(Editado por Elfranpapus)

0 **Uxerel** • 24-08-2025

Luego lo explico

0 **Gabriel123456123** • 24-08-2025

Ahora.

1

Peruarexingtonten • 24-08-2025

Ta bn I guess...

Hacele revamp, vago

1

Lucca273 • 24-08-2025

Banco todo

1

GHOSTPEPPER.2827 • 24-08-2025

Ok

1

Clborgwolf987 • 24-08-2025

Bastante bien ahí para cuando le quitan la victoria contra el robloxiano de blox qué ya este debería outhaxear demasiado

0

Gabriel123456123 • 24-08-2025

@Silver Visual Supongo q esto ya se puede ir cerrando. ya son 5 votos

4

Azh'Voroph, the Crypt Lord • 24-08-2025

Muchos dicen ok o que bancan, pero ninguno menciona las 2 propuestas del hilo...

Yo creo que lo mejor es dejarle la plantilla de "desactualizado". Borrar el perfil me parece una opción algo exagerada, considerando que el perfil puede fácilmente ser actualizado con mejor información en un futuro cercano. Borrarlo así como así sería la decisión más extrema, a mi parecer.

1

Elfranpapus • 24-08-2025

Jaller, el perfil es literalmente relleno en la wiki, además dudo mucho que alguien en un futuro lo actualize

---

4

Azh'Voroph, the Crypt Lord • 24-08-2025

Dudo que ser "relleno en la wiki" sea una buena razón para nukearlo. Con eso entonces literalmente el 50% de los perfiles de la wiki tendrían que ser borrados, ya que no son tan famosos o reconocidos en la actualidad.

1

Lucca273 • 24-08-2025

Y sí, deberían ser borrados, pero igual, ese no es el punto. Dejarlo en desactualizado es sencillamente dejar el problema para después porque literal nadie lo va a actualizar, porque hay falta de interés y porque sería más fácil directamente arrancarlo desde 0. Borrarlo sí se ve como una solución y no esquivarlo.

(Editado por Lucca273)

0

Gabriel123456123 • 24-08-2025

Siendo honestos, puede ir de las 2 maneras.
Haber, principalmente borrarlos es algo medio exagerado, pq como tal el perfil tiene cosas que ***si*** están bien.
El tema esta en que, como ya se comenta, hay una falta de interés (de manera Vanilla, escalar mods es otra cosa) en el verso que realmente dudo que alguien se ponga a reworkear todo. Si bien puede que haya alguien que realmente quiera reworkearlo, por el momento seria mejor nukear los perfiles, ya que, prácticamente y como esta ahora, seria mejor arrancar desde 0. Lo ultimo se basa en que, si alguien le hace rework, si es que copia y pega el código del perfil actual, estaría bastante tiempo arreglando el formato y sus errores, en cambio, al hacerlo devuelta, nada de eso estaría (y se podría organizar de una mejor manera).
Realmente, no se, puede ir de ambos lados.

0

Elfranpapus • 24-08-2025

Lo que dijo lucca

3

Azh'Voroph, the Crypt Lord • 24-08-2025

La verdad sigo diciendo que no hay razón para nukear el perfil del Jugador. El tema de que no haya interés o algo así sobre el verso tampoco me parece correcto (considerando que Max justamente busca reworkear todo), porque aparte y como digo, bajo ese concenso muchos perfiles de la wiki tendrían que ser nukeados, lo cual también es una solución exagerada.

Aparte, y fijándome en la revisión en sí, tampoco es que el perfil sea tan catastrófico. Los cambios propuestos realmente son "nimios" y podrían ser tranquilamente aplicados en una edición general, sin necesidad de recurrir a hacer todo un rework masivo eliminando el perfil. Aparte, es mucho más fácil el tener que trabajar con una plantilla ya hecha, porque al menos tienes una base, en vez de ir hilando todo desde 0 (lo digo yo, el que aún debe actualizar a Kratos desde Febrero... créanme gente, si tuviera que hacer las revisiones desde 0 sin nada de base me habría tirado a un río).

No c, si es que de por sí ya hay un compromiso de parte de Max en reworkear a Steve y el verso de Minecraft no creo que se deba borrar todo. Aparte no creo que todo deba ser eliminado. Mal que bien hay unas cosas que creo que envejecieron bien (salvo el formato antiguo). Por ejemplo el perfil de las Entidades, el cual solo necesita que le apliquen una revisión que ya se había hecho hace meses.

0 **Gabriel123456123** • 24-08-2025

- **No c, si es que de por sí ya hay un compromiso de parte de Max en reworkear a Steve y el verso de Minecraft no creo que se deba borrar todo.**

Bien... acá esta el tema.
Yo no pienso reworkear todo Minecraft.
No porque realmente me cueste, si no porque últimamente me eh """""retirado""""" del Powerscaling y ello, y esta revisión (junto a otras que se vienen) son de las ultimas cosas que hare.

Haber, no tengo *ningún* problema en traer Minecraft (reworkearlo) aquí, pero principalmente lo voy a terminar en otra Wiki, y eso me va a costar meses, por lo que realmente no veo a alguien que pueda traer Minecraft como un rework lo suficientemente rapido.
Claro, soy consciente de que hay alguien que esta reworkeando Minecraft ahora mismo en FSL, pero por lo visto, esta re-haciendo todos los cálculos y prácticamente haciendo un scaling nuevo con un formato nuevo y plantillas nuevas, por lo q realmente no veo que lo traiga pronto.

1

Lucca273 • 25-08-2025

De nuevo, muchos perfiles tienen que ser nukeados, sí, es así, y por motivos muy similares a este, claro que es algo que se debe hacer, no debería esconderlo debajo de una alfombra y sencillamente esconder el problema. Como ya dijo Max, ni siquiera es seguro que lo reworkee, y los problemas que tiene el perfil ni siquiera es que son tan sencillos, implica problemáticas presentes en la estructuración de las claves y una carencia tanto de contenido como de referencias, además de que el formato se ve muy malo. Literal Max tendría que hacer toda la estructura de los ítems desde 0, porque faltan mil y una cosas y está mal clasificado. Para ese punto sería mucho más fácil empezar desde 0, que es algo que nadie va a hacer. No hay nada que realmente tenga relevancia del perfil como para decir que se podría usar de base, porque hasta el formato es viejo y se ve mal. Solamente estarías esquivando un problema que podrías resolverlo ahora mismo con un click.

1

Terrariacalamityfan • 25-08-2025

Nuke gg

2

Peruarexingtonten • 25-08-2025

Las 2 propuestas son pinche flojera jaja un saludo

Diría que esta mejor nukearlo... es posiblemente lo mas gaga de los dos pero literalmente ambas cosas llevan a la misma conclusión.
O alguien en algún momento va a darse la tarea de hacer el rework dentro de 5 años
O se queda así por el resto de su vida... lel

(Editado por Peruarexingtonten)

0

Gabriel123456123 • 25-08-2025

Supongo q Nuke y ya se puede cerrar

0

Andoryuuuu • 25-08-2025

Si se borra el perfil, no demasiados perfil que tengan scaling con Minecraft quedarian incompletos?. Como ejemplo, los perfiles de Alan Becker, los mismos perfiles de Minecraft, Herobrine y etc?

0

Gabriel123456123 • 25-08-2025

Como ejemplo, los perfiles de Alan Becker, los mismos perfiles de Minecraft, Herobrine y etc?

Herobrine en cierto caso ni debería ser permisible o directamente no tiene scaling alguno.
Alan Becker en cierto modo si, pero solo afectaría al scaling físico, y por lo que tengo entendido del verso casi nada depende de un scaling con Minecraft.
Los demás perfiles de Minecraft, pues consideraría que también podrían ser nukeados pq ninguno toma scaling con MC dungeons (canon incluso en el mismo mundo q el vanilla) y ninguno toma los handbooks.

0

Azh'Voroph, the Crypt Lord • 25-08-2025

Algunos perfiles como el de las Entidades no me parece que vayan a ser afectados por el perfil del Jugador. A fin de cuentas las scans son compartidas pero hasta ahí.

Herobrine no veo porqué no sería permisible, considerando que tiene hazañas por sí solo más allá del scaling de Minecraft.

0

Gabriel123456123 • 25-08-2025

Herobrine no veo porqué no sería permisible, considerando que tiene hazañas por sí solo más allá del scaling de Minecraft.
Mmm, bueno.

0

Uxerel • 28-08-2025

Se cierra y se aplica

Fandom

EXPLORE PROPERTIES

Fandom

Fanatical

GameSpot

Metacritic

TV Guide

Honest Entertainment

FOLLOW US

OVERVIEW

What is Fandom?

Essentials

About

Careers

Press

Contact

Terms of Use

Privacy Policy

Digital Services Act

Global Sitemap

Local Sitemap

COMMUNITY

Community Central

Help

Support

Accessibility Statement

ADVERTISE

Media Kit

FANDOM APPS

Take your favorite fandoms with you and never miss a beat.

Download on the App Store

GET IT ON Google Play

Ficción Sin Límites Wiki is a Fandom Lifestyle Community.